

Producto

```
// Ex. 2.6: Producto.java
// Calcular el producto de tres enteros.

// Paquetes de Java
import javax.swing.JOptionPane;

public class Producto {

    public static void main( String args[] )
    {
        int x;          // primer número
        int y;          // segundo número
        int z;          // tercer número
        int resultado; // producto de los números

        String xVal; // primera cadena introducida por el usuario
        String yVal; // segunda cadena introducida por el usuario
        String zVal; // tercera cadena introducida por el usuario

        xVal = JOptionPane.showInputDialog( "Escriba el primer entero:" );
        yVal = JOptionPane.showInputDialog( "Escriba el segundo entero:" );
        zVal = JOptionPane.showInputDialog( "Escriba el tercer entero:" );

        x = Integer.parseInt( xVal );
        y = Integer.parseInt( yVal );
        z = Integer.parseInt( zVal );

        resultado = x * y * z;

        JOptionPane.showMessageDialog( null, "El producto es " + resultado );

        System.exit( 0 );

    } // fin del método main
} // fin de la clase Producto

/*****
 * (C) Copyright 1992-2003 by Deitel & Associates, Inc. and
 * Prentice Hall. All Rights Reserved.
 *
 * DISCLAIMER: The authors and publisher of this book have used their
 * best efforts in preparing the book. These efforts include the
 * development, research, and testing of the theories and programs
 * to determine their effectiveness. The authors and publisher make
 * no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these
 * programs or to the documentation contained in these books. The authors
 * and publisher shall not be liable in any event for incidental or
 * consequential damages in connection with, or arising out of, the
 * furnishing, performance, or use of these programs.
 *****/
```